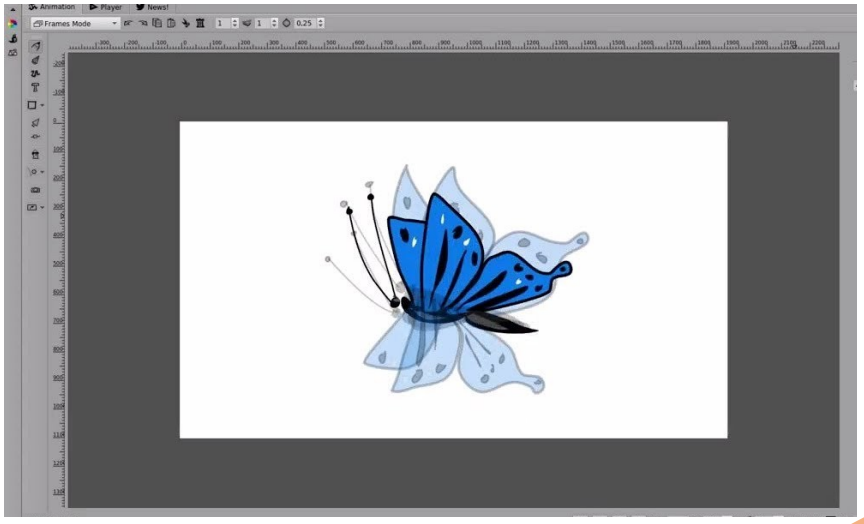
Taller de Animación

Tema: Interpolación por color y opacidad



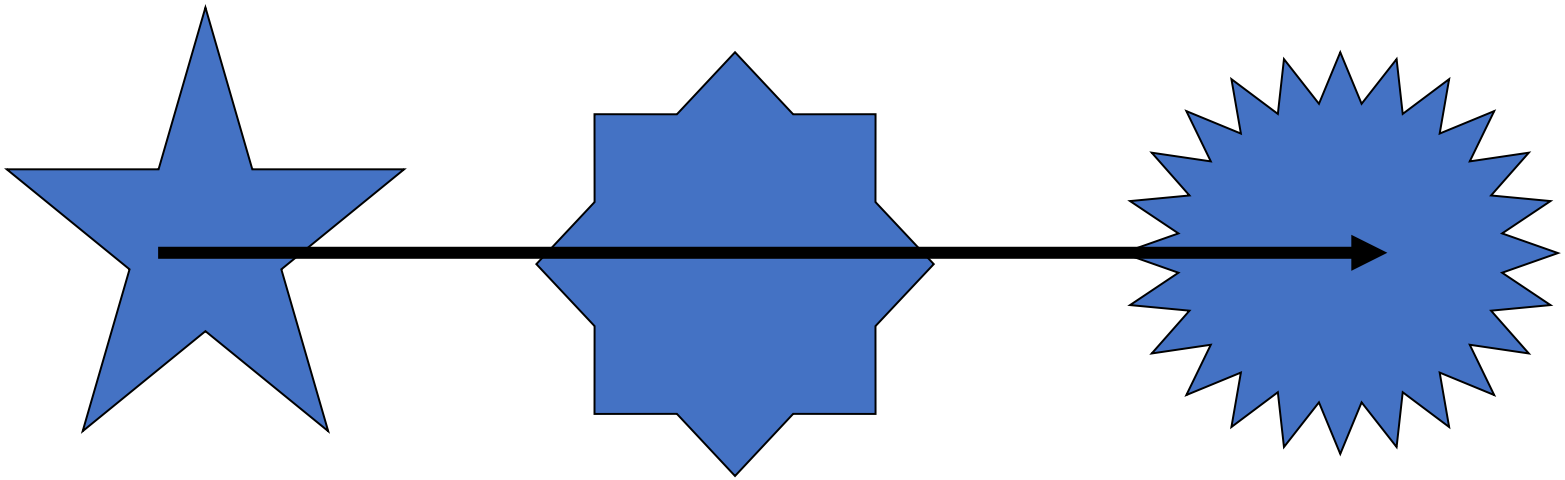
Objetivo:
Explicar el procedimiento de Interpolación por color y opacidad

Taller de Animación

Sem 3 de 4

Interpolación/Tweening

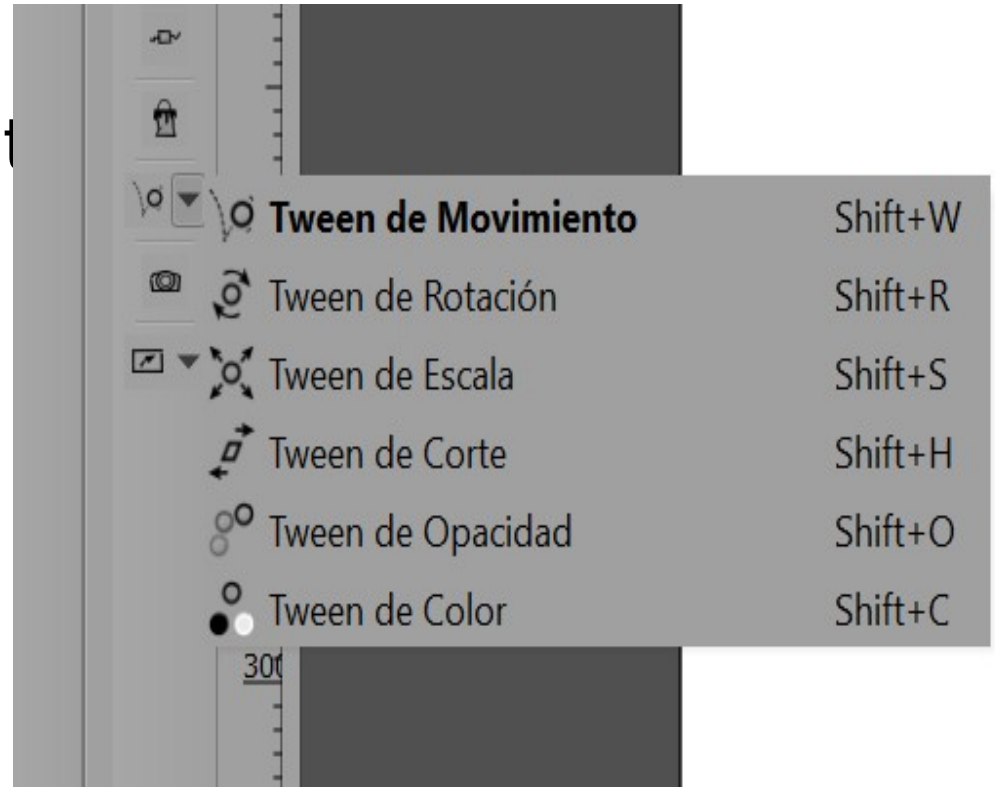
- *La interpolación* permite definir los cambios de un objeto en fotogramas determinados de una película y *aplica automáticamente los cambios* entre dichos fotogramas.



Objetivo:
Explicar el procedimiento de Interpolación por color y opacidad

Interpolación/Tween

- De movimient
- De rotación
- De escala
- De corte
- De opacidad
- De color

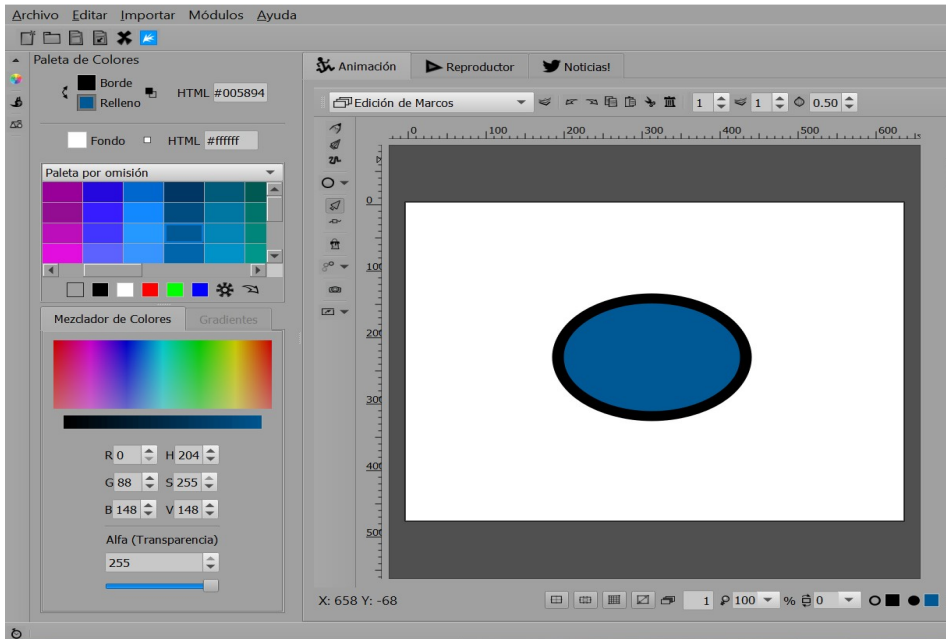


Objetivo:
Explicar el procedimiento de Interpolación por color y opacidad

Tween de Opacidad

Esta interpolación asigna un efecto de transparencia en objetos

- **PROCEDIMIENTO**
  1. En el área de trabajo dibuja un objeto (ejemplo un círculo)
  2. En la caja de herramientas selecciona Tween (interpolación)
  3. De las opciones, selecciona Tween de Opacidad
  4. En el panel derecho escribe nombre al objeto (ej, Opacidad1)
  5. Presiona el signo de + al lado
  6. Selecciona el objeto y activa O Propiedades
  7. Seleccionar las opciones



Objetivo:
Explicar el procedimiento de Interpolación por color y opacidad

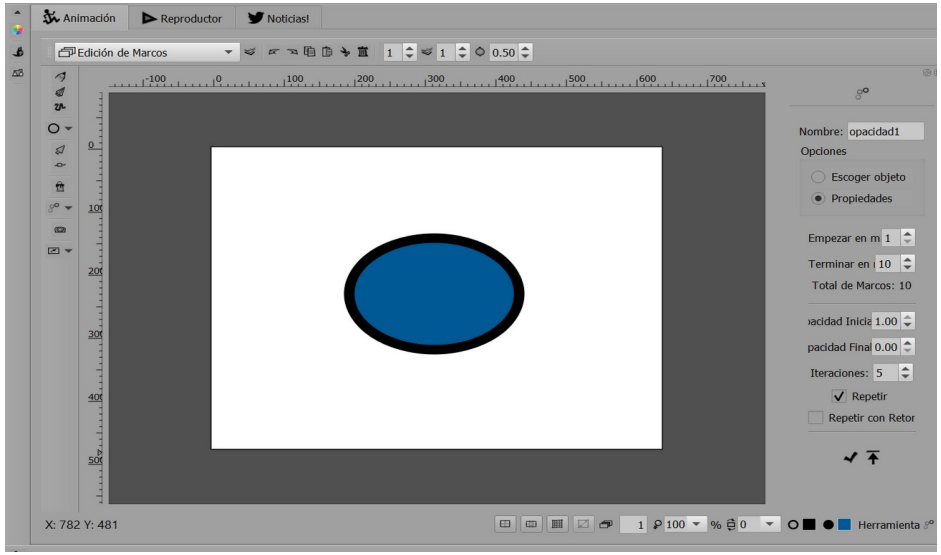
Taller de Animación

Sem 3 de 4

Tween de Opacidad ...

- Terminar en 10 Marcos (asignar un número)
- Seleccionar Opacidad inicial 1, Opacidad final 0
- Seleccionar Iteracciones 5
- Seleccionar Repetir o Repetir con retorno

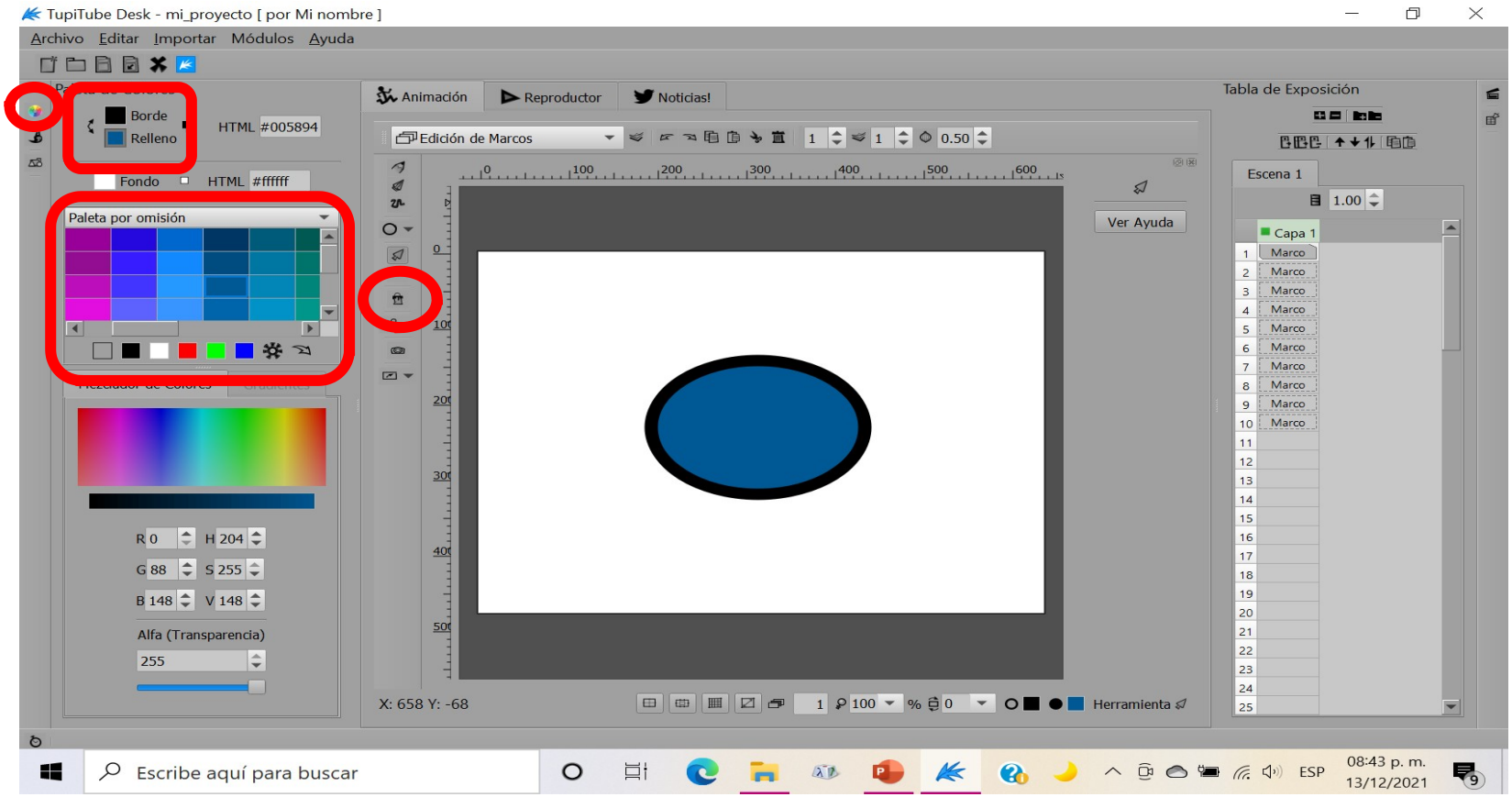
8. Presiona clic en Guardar Tween (ü)
9. Con esto se genera la animación en los marcos
10. En la ficha Reproductor, presionar botón Reproducir



Objetivo:
Explicar el procedimiento de Interpolación por color y opacidad

Taller de Animación

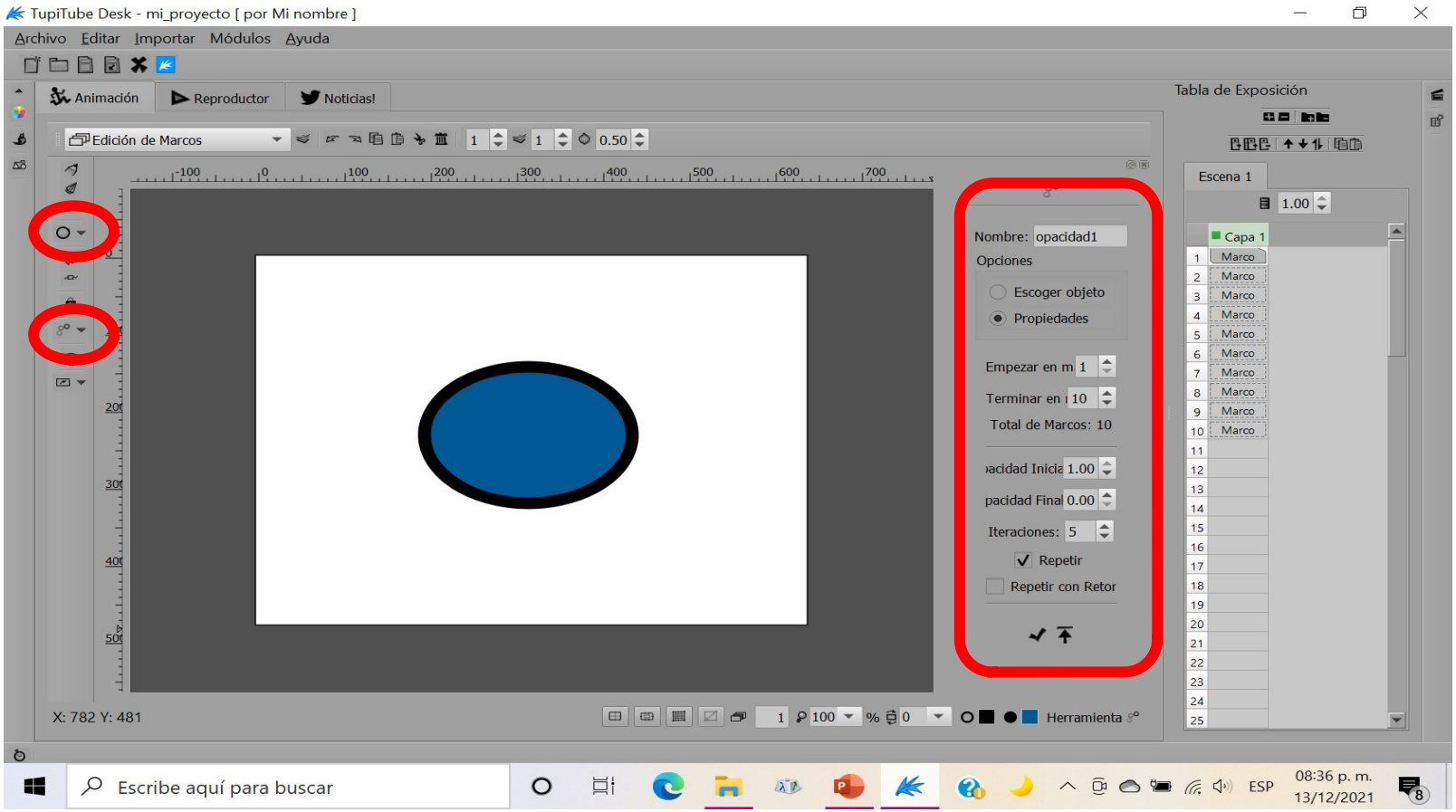
Sem 3 de 4



Taller de Animación

Sem 3 de 4

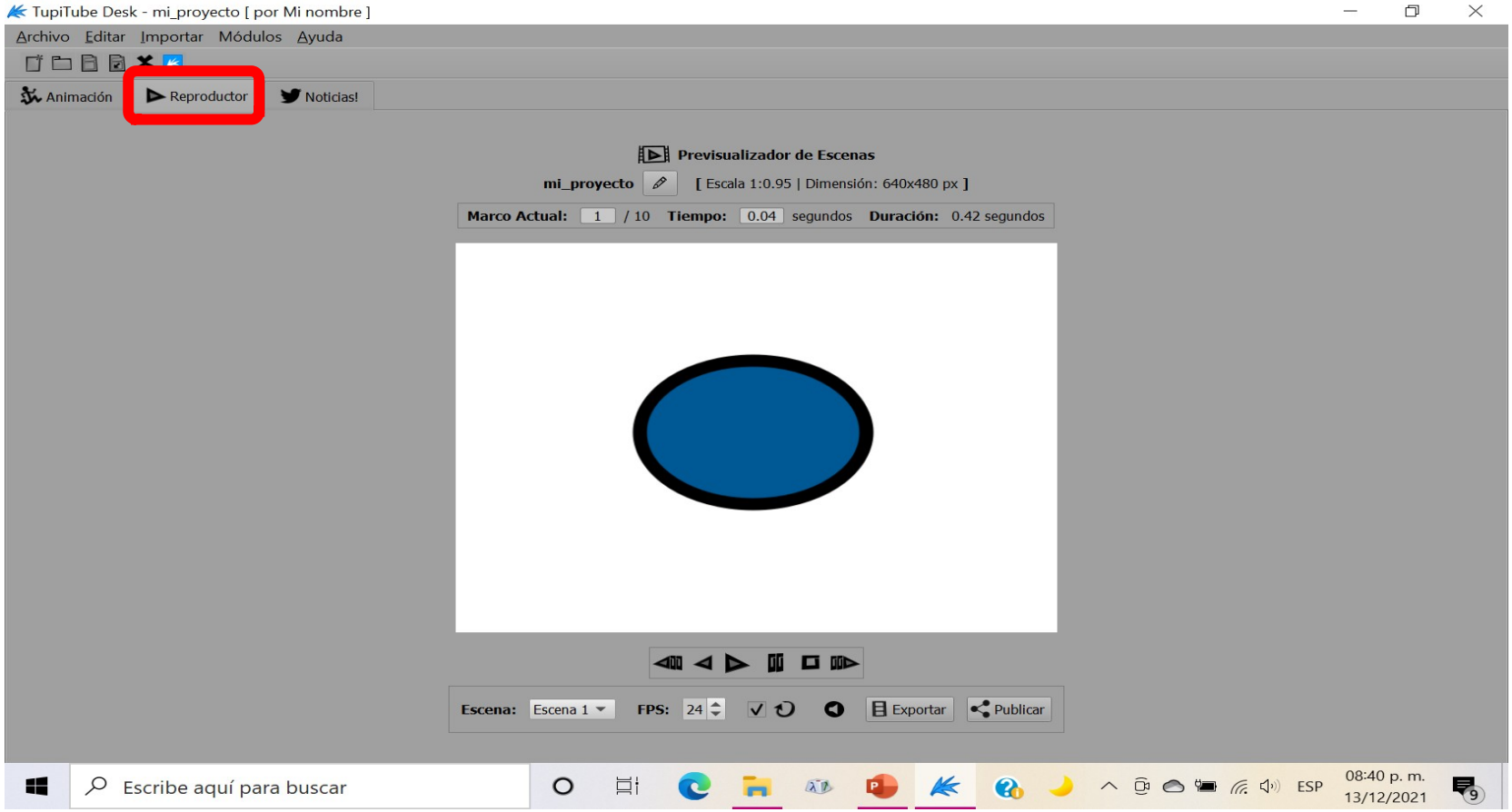
Objetivo:
Explicar el procedimiento de Interpolación por color y opacidad



Objetivo:
Explicar el procedimiento de Interpolación por color y opacidad

Taller de Animación

Sem 3 de 4



Objetivo:
Explicar el procedimiento de Interpolación por color y opacidad

Taller de Animación

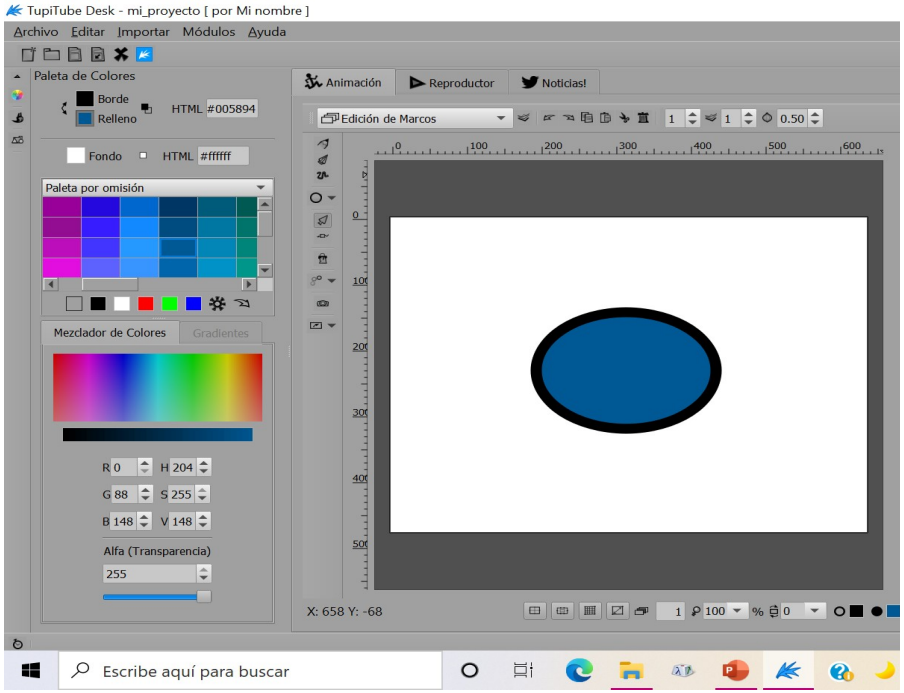
Sem 3 de 4

Tween de Color

Esta animación asigna un cambio de color en el objeto animado

PROCEDIMIENTO

1. En el área de trabajo dibuja un objeto (ejemplo un círculo)
2. En la caja de herramientas selecciona Tween (interpolación)
3. De las opciones, selecciona Tween de Color
4. En el panel derecho escribe nombre al objeto (ej, Color1)
5. Presiona el signo de + al lado
6. Selecciona el objeto y activa O Propiedades
7. Seleccionar las opciones



Objetivo:
Explicar el procedimiento de Interpolación por color y opacidad

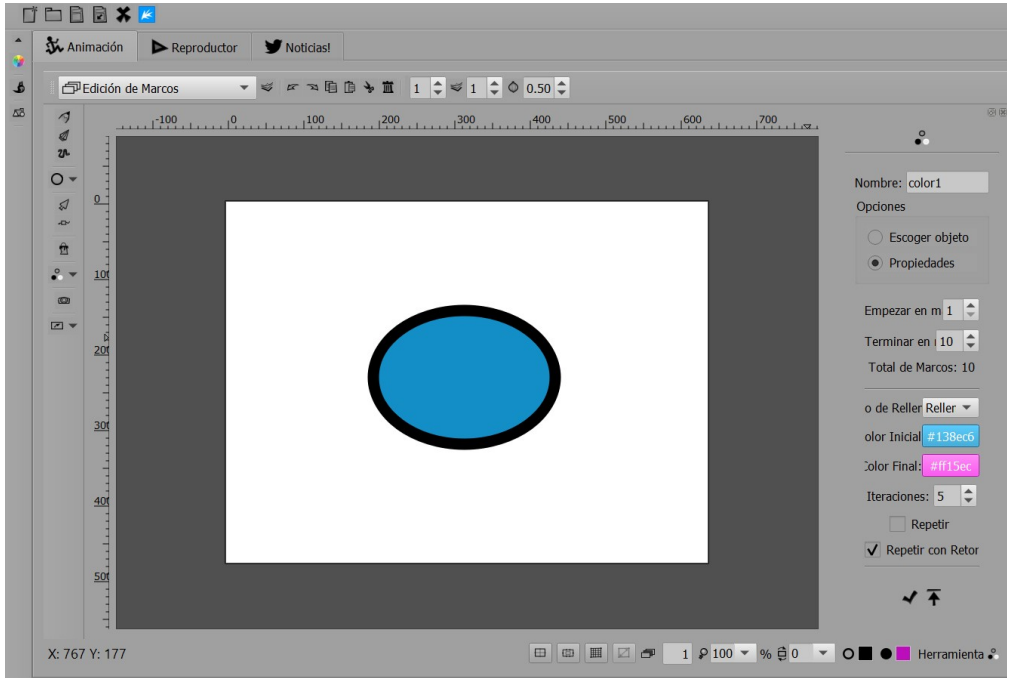
Taller de Animación

Sem 3 de 4

Tween de Color ...

- Terminar en 10 Marcos (asignar un número)
- Seleccionar Color inicial y Color final
- Seleccionar Iteraciones 5
- Activar Repetir o Repetir con retorno

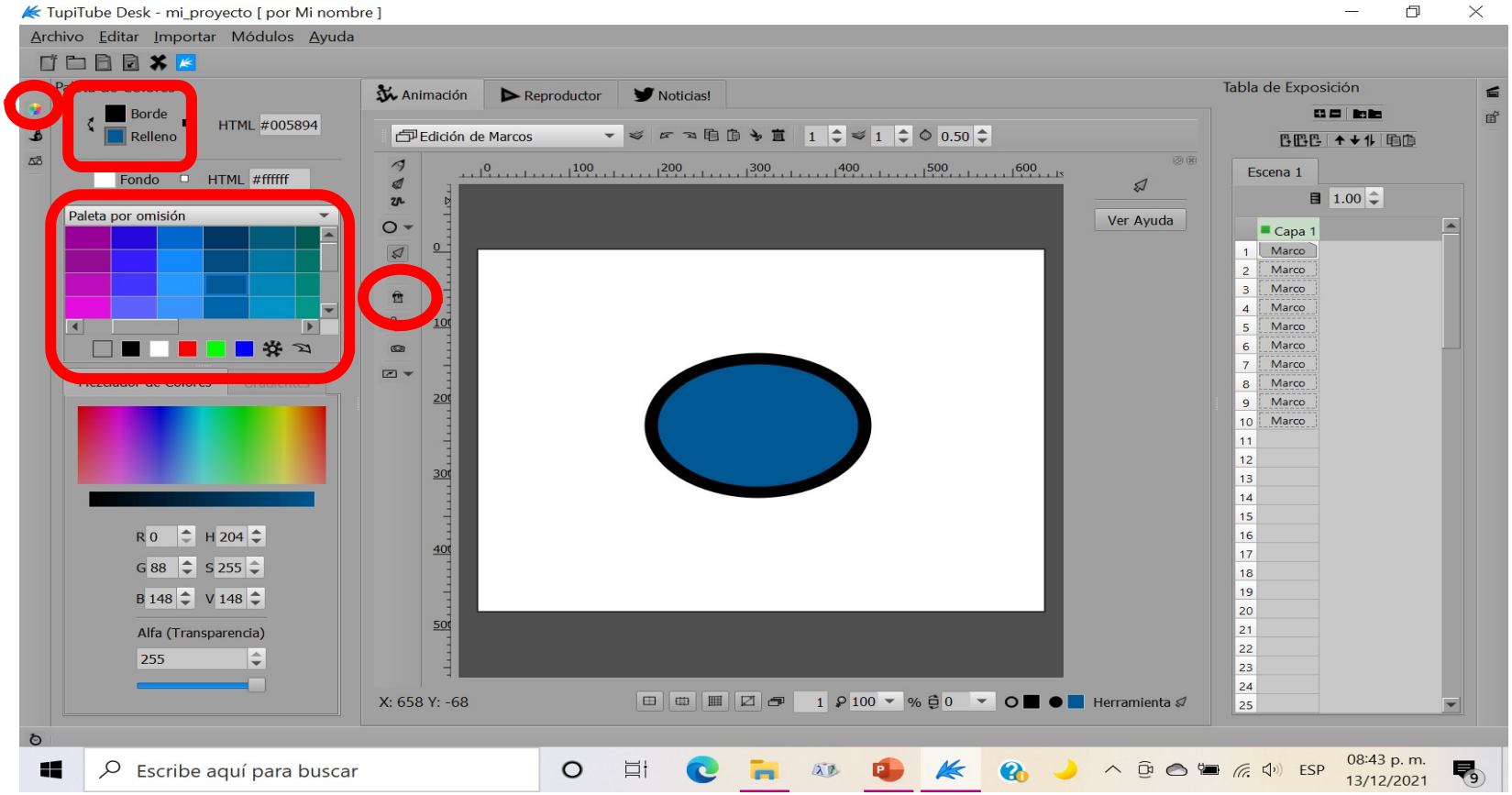
8. Presiona clic en Guardar Tween (ü)
9. Con esto se genera la animación en los marcos
10. En la ficha Reproductor, presionar botón Reproducir



Objetivo:
Explicar el procedimiento de Interpolación por color y opacidad

Taller de Animación

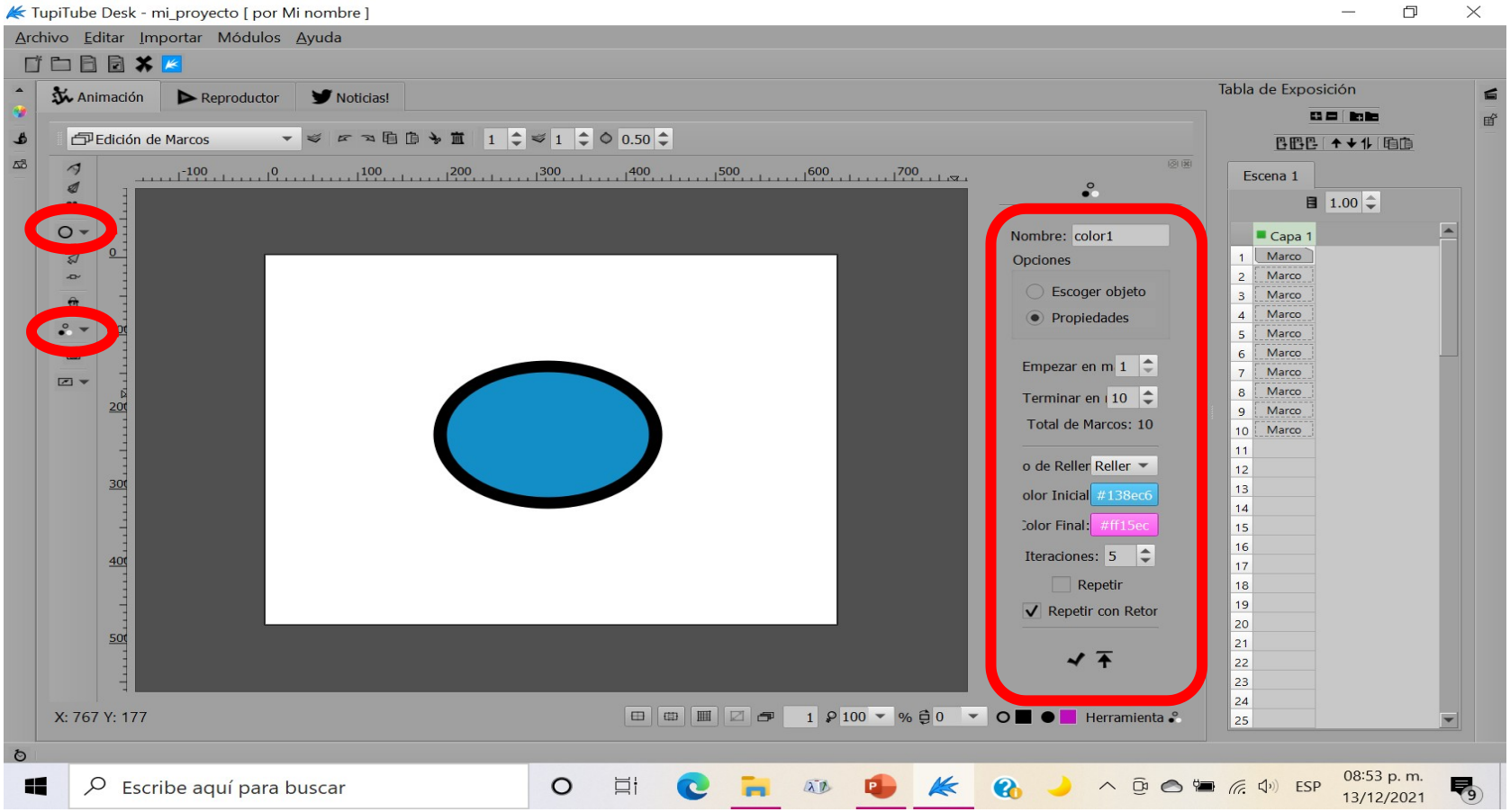
Sem 3 de 4



Taller de Animación

Sem 3 de 4

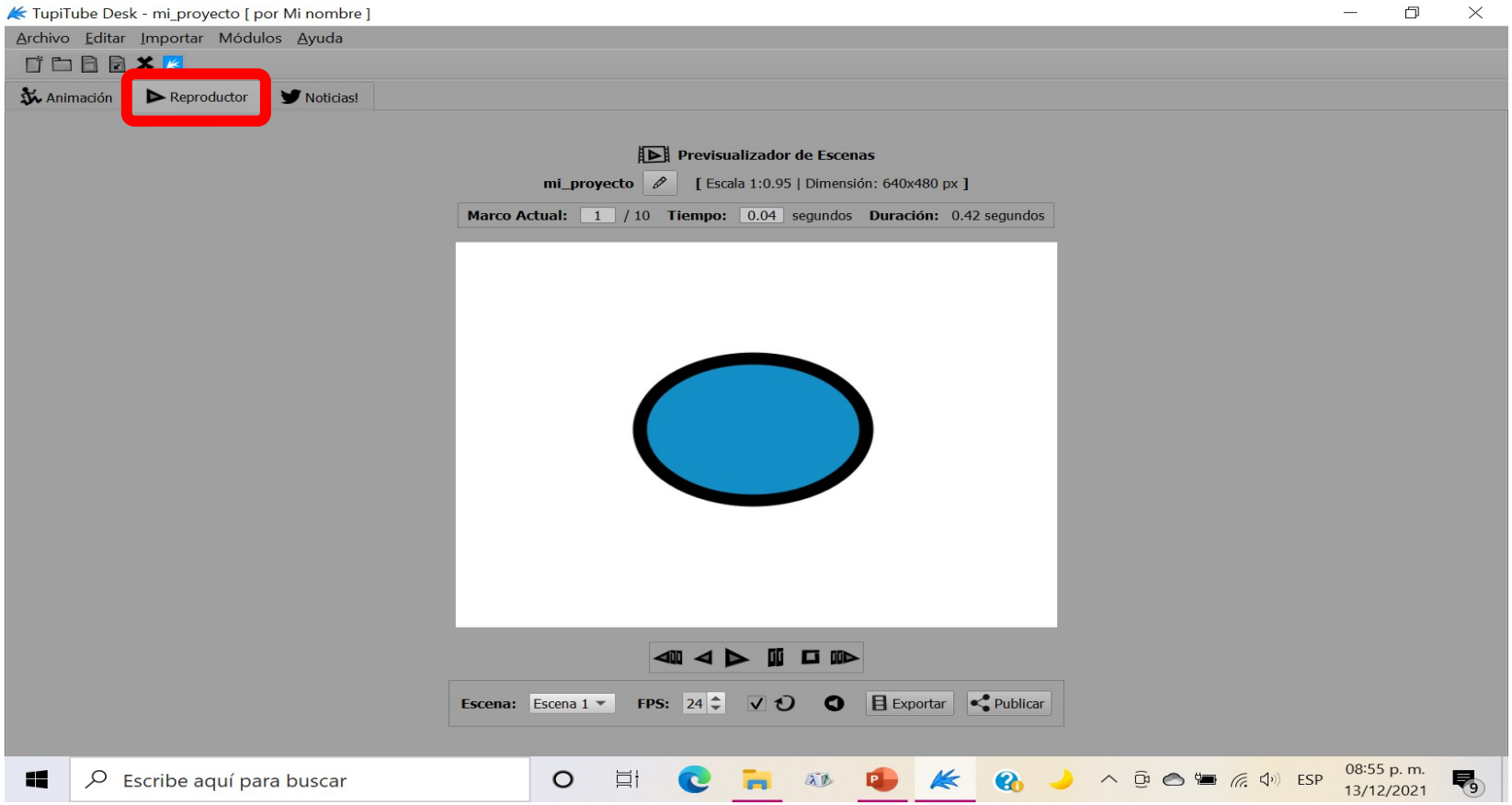
Objetivo:
Explicar el procedimiento de Interpolación por color y opacidad



Taller de Animación

Sem 3 de 4

Objetivo:
Explicar el procedimiento de Interpolación por color y opacidad



Objetivo:
Explicar el procedimiento de Interpolación por color y opacidad

Taller de Animación

Sem 3 de 4